

PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini

Volume 3 Nomor 3b Desember 2017

P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X

PENGUATAN NILAI KARAKTER KREATIF MELALUI BERMAIN KOMPUTER ANAK USIA DINI

Syahrul Ismet

PG-PAUD FIP Universitas Negeri Padang

Email: syahrul_unp@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh perkembangan komputer yang sangat pesat dan telah dimanfaatkan dalam aktivitas anak usia dini. Teknologi komputer menjadi pisau dua mata sisi, satu sisi bernilai manfaat, sedangkan sisi lain memberikan dampak negatif. Fokus penelitian bertujuan mengetahui manfaat pembelajaran komputer yang memberi penguatan kepada nilai karakter kreatif bagi anak usia dini. Penelitian bersifat kualitatif, pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model analisis Milles and Hubberman (reduksi data, display data dan verification). Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Al Azhar 13 Rawamangun Jakarta Timur. Temuan penelitian menunjukkan: (1) Nilai karakter kreatif anak usia dini dapat dikembangkan secara terintegrasi dengan bermain komputer untuk berbagai lingkup perkembangan anak; (2) Program pengembangan nilai karakter anak usia dini dalam bentuk keterampilan anak mengakses aplikasi komputer dan membuat hasil karya, (3) Pembelajaran anak abad 21 harus dikembangkan sesuai dengan situasi dan tantangan zaman teknologi, dan ; (4) Pembelajaran komputer anak usia dini akan membimbing anak dapat menghindari dampak negatif media.

Kata Kunci: karakter, kreativitas, pembelajaran komputer.

ABSTRACT

Research is motivated by the rapid development of computers and has been utilized in early childhood activities. Computer technology becomes a two-tailed side blade, one side is worth the benefit, while the other side gives a negative impact. Focus of study aims to determine the benefits of computer learning that gives reinforcement to the value of creative character for early childhood. Research is qualitative method, data collection technique is observation, interview and documentation. Data analysis using Milles and Hubberman analysis model (data reduction, data display and verification). The research was conducted at Taman Kanak Kanak Islam Al Azhar 13 Rawamangun, East Jakarta. The findings of the study indicate: (1) The value of early childhood creative characters can be developed in an integrated through the playing of computers for aspects of child development; (2) Early Childhood Character Development Programs in the form of children's skills to access computer applications and create work, (3) 21st century children's learning should be developed in accordance with technological challenges and situations, and; (4) Early childhood computer learning will guide children to avoid negative media impact.

Keywords: character, creativity, computer learning.

PENDAHULUAN

Anak usia dini pada masa sekarang, hidup pada era perkembangan pesat teknologi informasi, sehingga anak perlu

diberikan bekal keterampilan teknologi yang tepat untuk dapat menyesuaikan diri mereka dengan tantangan zamannya. Jika perkembangan anak tidak disesuaikan

dengan perkembangan teknologi informasi tersebut, maka anak menjadi asing dengan lingkungan tempat dia berada serta kesulitan menghadapi tantangan masa depan yang akan dihadapinya.

Teknologi Informasi telah membuat keterbukaan informasi. Dunia tidak lagi disekat dengan ruang dan waktu. Apa yang terjadi di belahan dunia lain akan dapat langsung diakses semua orang. Perubahan yang terjadi di belahan dunia lain akan mempengaruhi belahan dunia lain. Ciri utama keternukaan informasi tersebut akan membuat budaya yang saling mempengaruhi satu dengan lainnya. Anak mesti disiapkan untuk menghadapi era tersebut sejak usia dini. mereka dibekali berbagai kemampuan skill serta mental yang baik, sehingga siap menghadapi era keterbukaan dan mampu menfilter segala bentuk dampak negatifnya.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah terjadi pergeseran paradigma belajar anak abad ke-21 seperti yang termuat dalam kurikulum 2013, yaitu: informasi (yang tersedia dimana saja dan kapan saja), komputasi (media memberikan kemudahan akses lebih cepat, dengan memakai berbagai mesin), otomasi (media mampu menjangkau segala pekerjaan rutin, dan komunikasi (tersedia akses mendapatkan berita, petunjuk, pengetahuan dari mana saja dan ke mana saja)

Keterampilan komputer menjadi kebutuhan saat ini, sebagai keterampilan hidup (*life skill*), sehingga anak perlu menyesuaikan diri dengan kehidupan era teknologi saat ini, dan mempersiapkan keterampilan buat mereka untuk masa depan menjadi lebih baik.

Pada satu sisi komputer saat ini memberi banyak kemudahan dan manfaat bagi anak. Namun belum banyak yang didayagunakan untuk merangsang perkembangan anak secara optimal pada lembaga pendidikan anak. Walaupun pada sisi lain komputer dianggap menjadi media yang memberi dampak negatif bagi perkembangan anak. Melalui pemanfaatan yang tepat dan sesuai akan memberi kontribusi bagi perkembangan anak usia dini.

Tidak dipungkiri bahwa media teknologi informasi juga memberikan pengaruh negatif kepada anak. Tetapi bukan berarti solusinya membuat pemisah anak dengan perkembangan teknologi informasi tersebut. Hal yang tepat dilakukan orang tua dan guru adalah mengajarkan komputer dengan baik serta memahami dampak negatifnya, kemudian memberikan cara yang tepat untuk meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan.

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi awal dalam pendidikan karakter. Pendidikan karakter menjadi penting dalam menyiapkan generasi tangguh, memiliki sikap baik dan mempunyai kebiasaan yang terinternalisasi.

Terdapat 15 (lima belas) nilai-nilai dasar penting dalam pendidikan karakter anak usia dini, salah satunya kreatif.

Bermain komputer bagi anak, tidak hanya sebatas pengembangan kognitif dan keterampilan semata, namun bisa dimanfaatkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan berbagai perilaku positif, dalam hal ini nilai karakter kreatif. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa lembaga PAUD belum banyak yang menjadikan komputer sebagai bagian penting yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, apalagi menumbuhkan nilai karakter.

Kreatif menjadi sikap penting yang mesti dimiliki anak abada 21. Perkembangan global dunia yang mengharuskan setiap orang siap dengan berbagai tantangan dan mampu menyelesaikan persoalan. Pendidikan tidak lagi sekedar *transfer of knowledge* antara guru dengan murid, namun mengarah kepada pengembangan potensi diri peserta didik untuk siap menghadapi tantangan hidup masa depannya.

METODE PENELITIAN

Fokus penelitian adalah untuk mendeskripsikan bermain komputer anak usia dini yang menguatkan nilai karakter kreatif.

Penelitian dilaksanakan di Taman kanak Islam Al-Azhar 13 Jalan Sunan Giri nomor 1 Rawamangun Jakarta Timur dengan informan anak kelompok B (usia 5-6 tahun)

Pemilihan lokasi penelitian berdasarkan kekhasan Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 13 Rawamangun antara lain: menjadikan komputer sebagai sentra khusus, tersedia labor komputer dengan fasilitas satu komputer satu anak, tersedia berbagai aplikasi untuk stimulasi perkembangan anak, memiliki prestasi juara melukis dengan komputer anak usia dini di tingkat propinsi dan bermain komputer menjadi kurikulum intra yang menyesuaikan dengan tema yang berlangsung.

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa teknik: observasi, wawancara analisis dokumentasi serta triangulasi di antara semua sumber data. Data dianalisis dengan menggunakan model analisis Milles and Hubberman yang memiliki tiga tahapan: reduksi data, display data dan kesimpulan. Keabsahan data diuji dengan empat teknik: uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependabilitas dan uji konfirmasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan:

Pertama, Nilai karakter kreatif anak usia dini dapat dikembangkan secara terintegrasi melalui bermain komputer untuk berbagai lingkup perkembangan anak.



Gambar 1: anak bermain komputer dalam pengembangan kognitif

Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, non formal dan informal (2012:5) Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan dan penanaman perilaku kebaikan yang menjadi sebuah pola/kebiasaan. Pendidikan karakter tidak lepas dari nilai-nilai dasar yang dipandang baik. Salah satu nilai karakter yang dapat dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah karakter kreatif.

Anak yang memiliki karakter kreatif, akan memiliki kebiasaan baik untuk menghasilkan hal-hal yang unik, hal-hal baru dan berbagai hal yang menarik sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. Karakter kreatif dibutuhkan bagi setiap anak yang hidup pada era modern, karena tantangan zaman yang semakin tinggi serta berbagai persoalan baru yang muncul. Tantangan tersebut membutuhkan sumber daya manusia yang terampil serta memiliki inovasi. Kompetensi anak tidak lagi dibatasi dengan kurikulum, tetapi dari kemampuan akses. Anak mendapatkan informasi tidak hanya bersumber dari guru, namun dari pengalaman belajarnya secara langsung dan nyata. Bermain

komputer mampu merangsang sikap-sikap kreatif, karena banyak aplikasi yang memberi tantangan bagi anak saat bermain. Anak bermain komputer ditantang untuk memahami, melakukan, membuat karya dan menyelesaikan masalah.

Pengembangan karakter anak melalui pendidikan anak usia dini menjadi sangat strategis, karena anak berada pada usia emas (*golden age*), dimana usia ini merupakan tahap perkembangan dan pertumbuhan yang luar biasa baik dari segi fisik maupun dari segi mental.

Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, non formal dan informal (2012:2) pendidikan karakter bukan saja dapat membuat seorang anak mempunyai akhlak yang mulia, tetapi juga dapat meningkatkan keberhasilan akademiknya. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa ada kaitan erat antara keberhasilan pendidikan karakter, dengan keberhasilan akademik serta perilaku pro-sosial anak, sehingga diperlukan suasana lembaga PAUD yang menyenangkan dan kondusif untuk proses belajar-mengajar yang efektif. Selain itu, anak-anak yang berkarakter baik adalah mereka yang mempunyai kematangan emosi dan spiritual tinggi, dapat mengelola stressnya dengan lebih baik, yang akhirnya dapat meningkatkan kesehatan fisiknya.

Menurut Mayesty (2010:196) bagi anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.

Anak-anak umumnya menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimana dan kapan saja. Bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, tentang apa yang mereka ketahui dan mampu mengenal semua peristiwa yang ada di sekitarnya.

Banyak fungsi stimulasi dapat dilakukan dalam bermain komputer. Menurut Sujiono (2012:62-64), fungsi program stimulasi tersebut adalah: adaptasi, sosialisasi, pengembangan, bermain, dan ekonomik. Fungsi adaptasi, membantu anak melakukan penyesuaian diri dengan keadaan dalam dirinya sendiri. Fungsi sosialisasi, membantu anak agar memiliki keterampilan-keterampilan sosial yang berguna dalam pergaulan dan kehidupan sehari-hari di mana anak berada. Fungsi pengembangan, berkaitan dengan pengembangan berbagai potensi anak, sehingga bermanfaat bagi anak itu sendiri maupun lingkungannya. Fungsi bermain, agar anak mengeksplorasi dunianya serta membangun pengetahuannya sendiri. Fungsi ekonomik, pendidikan yang terencana pada anak merupakan investasi jangka panjang yang dapat menguntungkan pada rentang perkembangan selanjutnya.

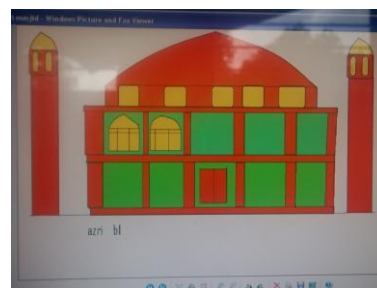
Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 137 tahun 2014 dinyatakan terdapat enam lingkup perkembangan anak usia dini yaitu: nilai moral dan agama, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan seni.

Pembelajaran komputer dapat dikembangkan secara terintegrasi bagi semua lingkup perkembangan anak usia dini tersebut.

Kedua, program pengembangan nilai karakter anak usia dini dalam bentuk keterampilan dalam mengakses aplikasi komputer dan kemampuan membuat hasil karya berbasis komputer.

Bermain komputer memberikan dua kemampuan kepada anak, kemampuan mengakses aplikasi dan kemampuan menghasilkan karya. Selama mengakses anak ditantang untuk bersikap sabar, terampil, cepat tanggap dan memutuskan. Hal-hal tersebut bermuara kepada tumbuhnya nilai-nilai karakter yang akan memberi pengaruh dalam sikap hidup anak sehari-hari

Demikian juga halnya, sikap kreatif anak muncul ketika anak menghasilkan karya melalui berbagai aplikasi komputer. Ide dan pikiran kreatif anak tertuang melalui proses membuat karya dan menghasilkan karya yang dapat dinilai secara berkelanjutan, dikumpulkan menjadi portofolio.



Gambar 2: Hasil Karya Anak dalam bentuk file

Para pakar memberi penegasan pentingnya komputer saat ini bagi anak. Morrison (2004: 52) menyarankan agar semua kelas pendidikan anak usia dini memiliki pusat teknologi yang mencakup komputer, akses internet, printer, kamera digital, dan program pendidikan (*software*) yang sesuai di komputer.

Menurut Morrison (2004:374) penggunaan teknologi komputer di rumah maupun di sekolah sangat baik untuk perkembangan anak usia dini. Anak sekarang merupakan generasi teknologi (*digital age/digital citizen*). Anak tumbuh dan berkembang dipengaruhi oleh melalui interaksi mereka dengan teknologi. Berbagai aplikasi permainan yang menarik dapat disediakan dan tentunya menyenangkan bagi anak. Bahkan, bayi usia sembilan bulan saja sudah berinteraksi dengan komputer, saat duduk di pangkuan orang tuanya. Hal ini merupakan fakta penting bahwa anak-anak secara langsung sudah belajar dari komputer tersebut. Alat-alat tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk melakukan proses pembelajaran di kelas, sentra dan berbagai aktivitas.



Gambar 3: Hasil karya anak dalam bentuk print out

Penelitian Parwoto (2008) menunjukkan bahwa kreativitas bermain komputer anak didorong oleh metode pembelajaran dan motivasi. Metode pembelajaran kolaboratif menjadikan kreativitas yang tinggi bagi anak dibanding metode pembelajaran mandiri. Sedangkan motivasi anak yang tinggi akan membuat kreatifitas bermain komputer anak juga tinggi.

Ketiga, pembelajaran anak abad 21 harus dikembangkan sesuai dengan situasi dan tantangan zaman teknologi.

Menurut Blanchard (2010), banyak hasil peneliian: Critcher (2008), Drotner dan Livingston (2008), Hasebrink, Livingston, Haddon dan Olafsson (2008, Linebarger dan Piotrowski (2009) menyimpulkan bahwa anak usia 3-5 tahun, saat ini mampu mengembangkan berbagai potensi mereka dengan belajar melalui media. Dunia mereka saat ini memberi peluang dan kemudahan untuk belajar, anak bisa langsung melakukan pengamatan, eksplorasi, bermain serta belajar melalui digital media seperti televisi, DVDs, MP3, *Touch/iPhone*, komputer, *video games*, ponsel, serta berbagai media yang disukai mereka.

Berdasarkan kurikulum PAUD tahun 2013 pembelajaran anak usia dini dikembangkan berbasis saintifik dengan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi, dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang menginspirasi. Pembelajaran harus

mampu menjawab tantangan zaman anak. Oleh karenanya pembelajaran diarahkan untuk menjadikan anak sebagai pusat belajar, guru berperan sebagai fasilitator yang baik bagi anak. Akifitas belajar anak bukan lagi menjawab pertanyaan, namun merumuskan pertanyaan, mencari informasi, melakukan praktik dan penelitian, selanjutnya hasil pencarian informasi dikomunikasikan hasilnya. Diharapkan pengalaman belajar anak seperti ini mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter yang kreatif.

Keempat, bermain komputer anak usia dini akan membimbing anak mampu menghindari dampak negatif media.

Bermain komputer yang dilaksanakan oleh pendidikan anak usia dini akan membantu anak untuk terbiasa dan terbimbing dalam mengakses komputer. Amat berbahaya jika sekolah atau orang tua membiarkan anak bermain komputer sendiri tanpa ada arahan dan bimbingan. Karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam semua hal, anak suka mencoba hal-hal baru, anak merupakan petualang ulung dalam kehidupannya. Membiarkan anak bermain sendiri berarti membiarkan anak terpapar dengan berbagai dampak negatif komputer. Hakikatnya, pembelajaran komputer secara tidak langsung akan membuat batas akses anak dalam berinteraksi dengan media serta mengenal norma-norma yang

diterapkan selama berinteraksi dengan komputer

Para pakar menyatakan bermain komputer dapat memberikan nilai positif bagi perkembangan anak. Menurut Conny R Semiawan (2008:55), penggunaan komputer dapat meningkatkan inteligensi anak, karena dorongan rasa ingin tahu anak yang tinggi (rasa ingin tahu adalah sifat khas manusia). Selain itu, kecepatan, kecermatan, keterkinian informasi dapat diperoleh melalui komputer. Dengan demikian terjadi pengayaan fungsi otak, yang pada gilirannya meningkatkan produksi sel *neuroglial* yaitu sel khusus yang mengelilingi sel *neuron*, sehingga akan menambah jumlah sel *neuron*.



Gambar 4: bermain komputer menumbuhkan sikap positif

Hal senada dijelaskan oleh Bambang Warsita (2008:140), bahwa pemanfaatan komputer dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dapat disimpulkan: (1) Nilai karakter kreatif anak usia dini dapat dikembangkan secara terintegrasi melalui bermain

komputer untuk berbagai lingkup perkembangan anak; (2) Program pengembangan nilai karakter anak usia dini dalam bentuk keterampilan anak mengakses aplikasi komputer dan membuat hasil karya, (3) Pembelajaran anak abad 21 harus dikembangkan sesuai dengan situasi dan tantangan zaman teknologi, dan ; (4) Pembelajaran komputer anak usia dini akan membimbing anak dapat menghindari dampak negatif media

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yuliani Nurani Sujiono. 2012. *Konsep Pendidikan Dasar Anak Usia Dini* Jakarta: Indeks.

DAFTAR PUSTAKA

Blanchard. 2010. Jay dan Terry Moore. *The Digital World of Young Children: Impact on Emergent Literacy*. T.tp:Arizona State University.

Conny R Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar* Jakarta: Indeks.

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal, dan Informal Kemeterian Penddidikan Nasional. 2012. *Pedoma Pendidkan Larakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdiknas.

George S. Morrison. 2004. *Early Childhood Education Today*. 2004. Colombus: Pearson.

Mayesty, Mary. 1990. *Creative Activities for Young Chidren* 4th. Ed: Play, Development, and Creativity. New York: Delmar Publisher Inc.

Parwoto. 2008. *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Kreativitas Anak Dalam Bermain Komputer. Studi Eksperimen pada Anak TK Pangudiluhur, Jakarta Selatan*. Disertasi: PPs UNJ.